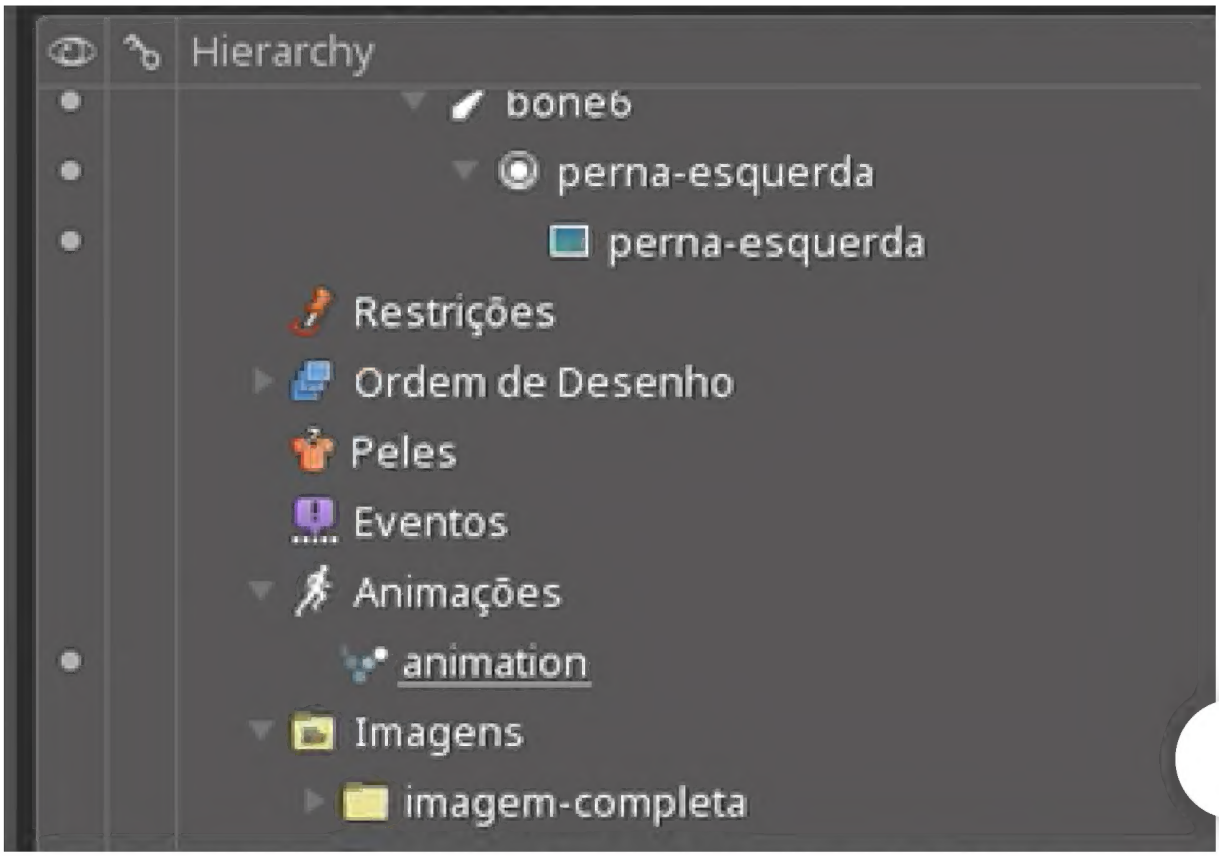
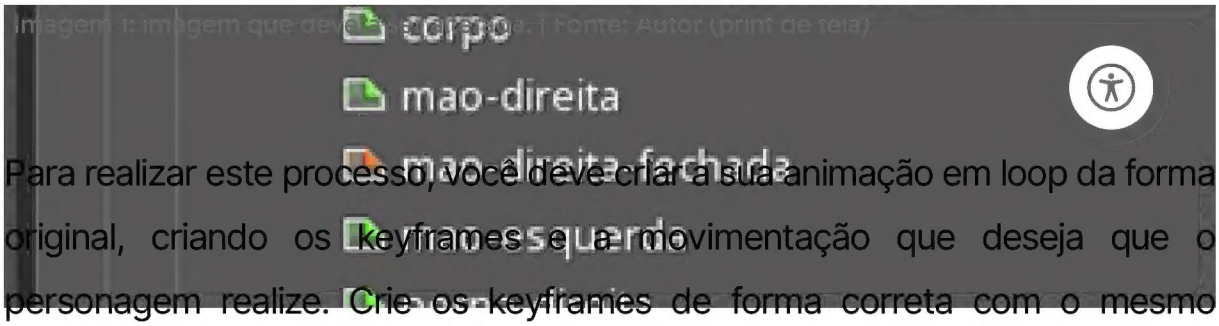
Estrutura de animação no Spine

Na árvore de hierarquia, temos um recurso bem interessante que é a possibilidade de efetuar a troca de uma imagem que está no cenário por outra imagem, mas sem perder o movimento da animação.

Este processo é bem importante quando se deseja mudar uma sequência de movimentos, como por exemplo você deseja que seu personagem feche os olhos, ou mude o tipo de objeto que ele esteja nas mãos, etc.

Para isso, você deve salvar essa segunda imagem com a característica que você deseja na mesma pasta das imagens. Neste caso, esta imagem na árvore de hierarquia ficará da seguinte forma: (Veja a imagem abaixo com o nome mao-direita-fechada).





Para realizar este processo, você deve criar a sua animação em loop da forma original, criando os keyframes e a movimentação que deseja que o personagem realize. Crie os keyframes de forma correta com o mesmo posicionamento inicial e final, e no meio da animação, realize os movimentos desejados do personagem, para que se tenha uma animação fluída e correta.

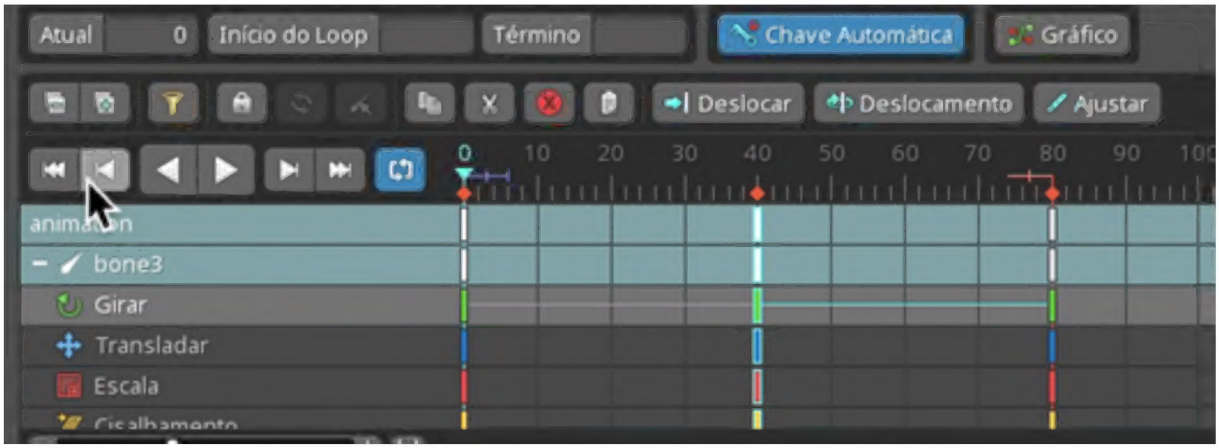


Imagem 2: timeline da animação do personagem. | Fonte: Autor (print de tela)

Agora, como queremos realizar uma modificação na movimentação em loop do personagem, você deve arrastar a nova imagem para o SLOT onde se encontra a imagem que você deseja trocar em um determinado momento da animação:

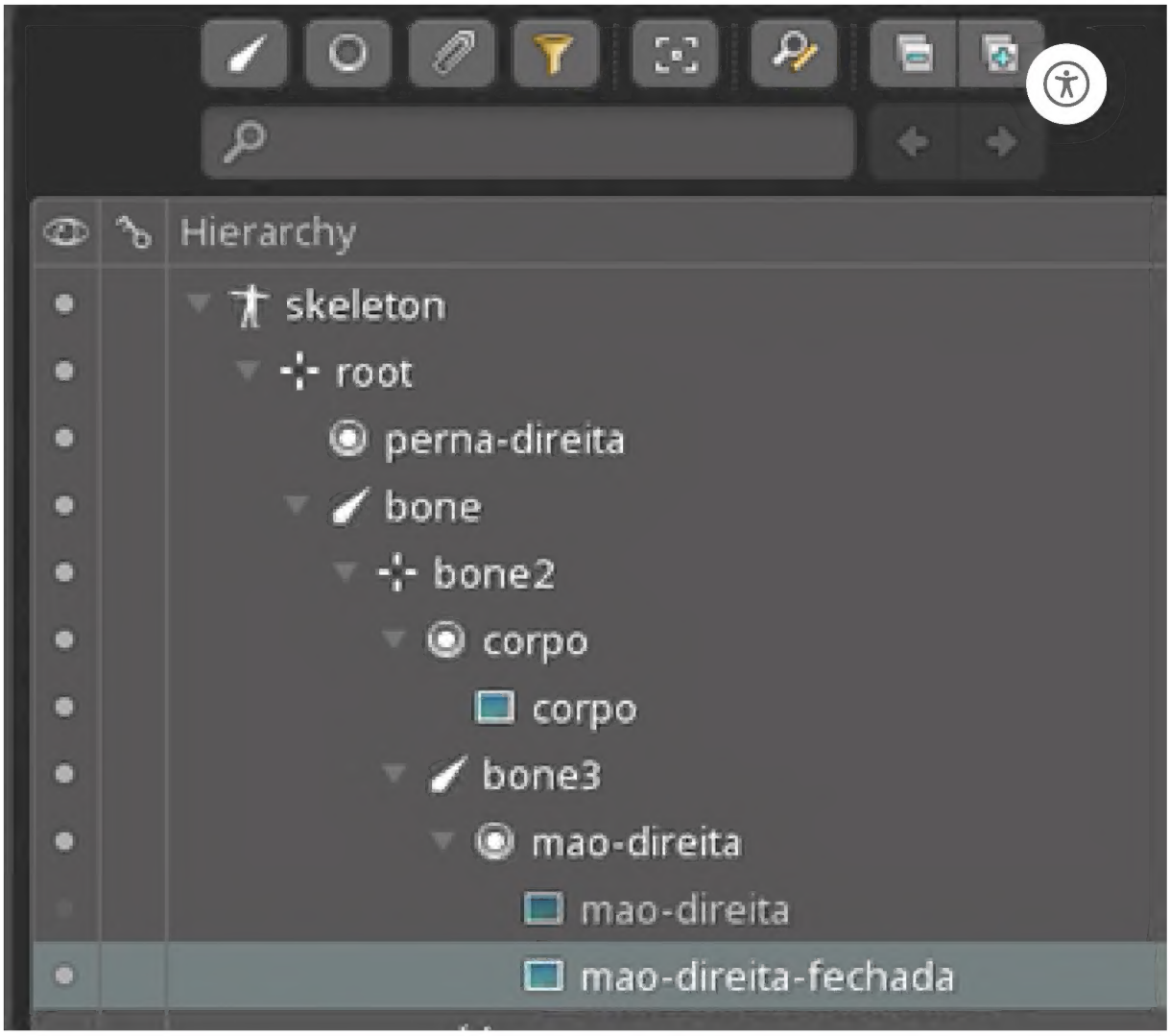


Imagem 3: duas imagens no mesmo SLOT. | Fonte: Autor (print de tela)

O próximo passo, é colocar essa nova imagem no mesmo posicionamento da imagem que você deseja trocar. Desta forma, as imagens estão prontas para serem trocadas no momento que você desejar realizar isso na timeline.

A seguir, volte na timeline da animação, clique no frame que você deseja realizar a troca de imagem dentro da animação.

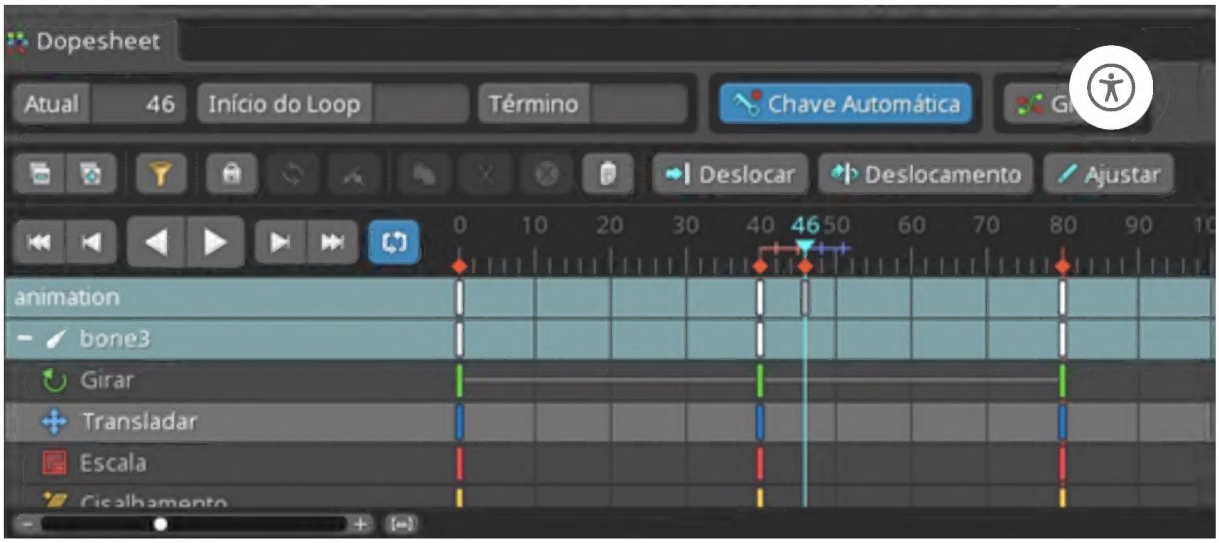


Imagem 4: dopesheet. | Fonte: Autor (print de tela)

Agora, clique no menu de visualização na árvore de hierarquia (desenho do olho) e realize a troca de imagem através da seleção da nova imagem:

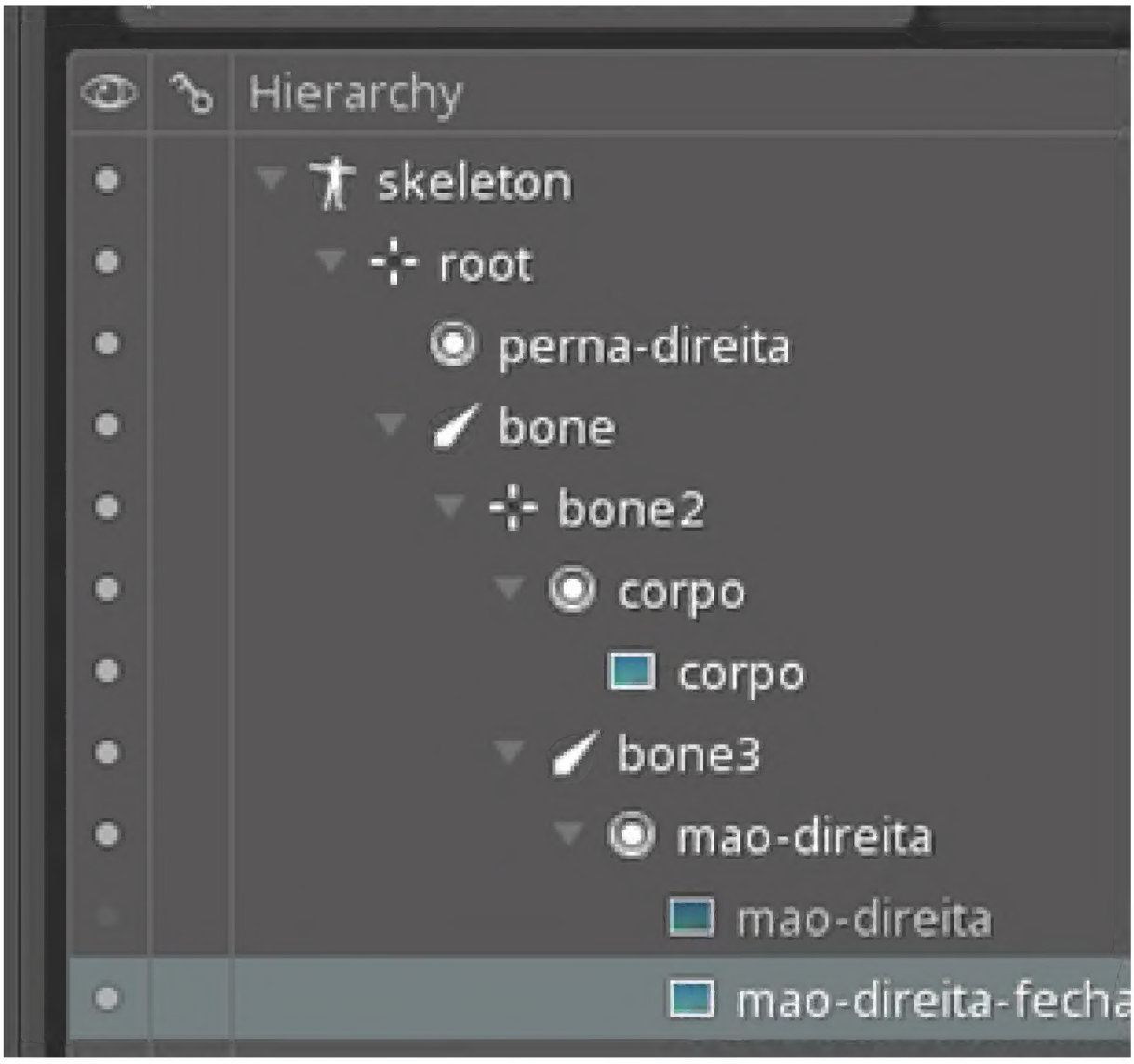


Imagem 5: duas imagens no mesmo SLOT. | Fonte: Autor (print de tela)

Outro ponto importante é, se desejar realizar uma nova movimentação do personagem por completo, lembre-se de selecionar o ROOT para que a movimentação do personagem seja realizada por inteiro:

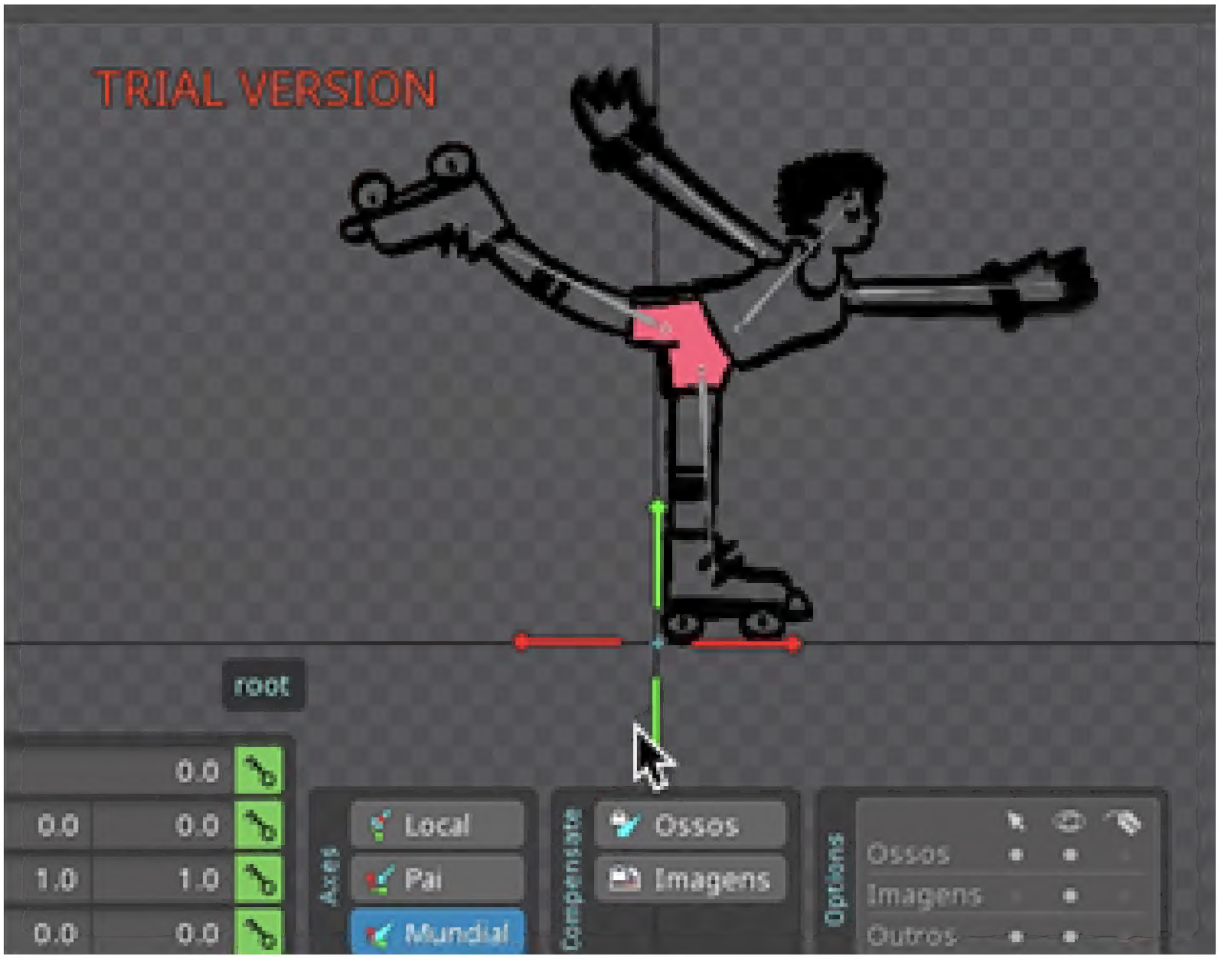


Imagem 6: selecionando o ROOT. | Fonte: Autor (print de tela)

Atividade extra

Crie uma animação em loop em todo o personagem.

Atividade prática que deverá ser realizada na ferramenta.

Referência Bibliográfica

ESOTERIC, Software.

Site do Produto. http://pt.esotericsoftware.com

Ir para exercício